



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Apresiasi seni rupa dapat diartikan sebagai sebuah upaya untuk memahami berbagai benda atau hasil seni dengan pengartian secara detil sehingga terjadi kepekaan akan nilai-nilai keindahan yang terkandung di dalam sebuah karya seni. Susanto (2011) menyatakan bahwa apresiasi seni merupakan kegiatan menyadari dan mengerti sepenuhnya *seluk beluk* hasil karya seni sehingga mampu menikmati, menilai dan menjadi sensitif terhadap segi-segi di dalam karya dengan semestinya.

Meskipun bentuk apresiasi karya seni itu telah berubah, namun apresiasi karya seni tetap menjadi kegiatan yang menarik bagi orang-orang. Dewasa ini tak sedikit masyarakat yang salah dalam melakukan kegiatan mengapresiasi karya seni khususnya di dalam sebuah ruang pameran. Berkaitan dengan hal ini, Museum MACAN (*Museum of Modern and Contemporary Art in Nusantara*) yang hadir dan resmi didirikan pada akhir tahun 2017 berkomitmen untuk memberikan edukasi apresiasi karya seni yang merupakan bagian penting dari Museum MACAN. Pameran karya seni yang digelar oleh Museum MACAN, bertajuk *Yayoi Kusama: Life is the Heart of a Rainbow* – diinisiasikan oleh pihak Museum MACAN dan seniman asal Jepang Yayoi Kusama – memamerkan lebih dari 130 karya yang diantaranya memiliki konsep interaktif. Pameran ini menghadirkan ribuan pengunjung setiap harinya yang ternyata membuat beberapa karya seniman mengalami dislokasi karena aksi swafoto pengunjung bersama karya seperti yang

ditulis dalam Artnet 21 Mei 2018. Hal ini ditunjukkan oleh salah satu pengunjung yang mengunggah gambar memeluk bola dan masuk dalam bagian ruang '*Dots Obsessions*'. Dalam artikel tersebut asisten museum, Amanda Aulia, memperjelas dengan mengunggah gambar di sosial media yang menunjukkan *ring* penyangga bola-bola metal yang terbuka dan menggelinding. Pada artikel Jakarta Globe 18 Mei 2018 *Communication officer* Nina Hidayat ikut memberikan pernyataan bahwa sebagian pengunjung memang masih ada yang menyentuh karya tetapi pihak museum tetap mengingatkan mereka. Menurut *Director* Museum MACAN Aaron Seeto dalam wawancara dengan Crafters tidak dapat dipungkiri bahwa kecenderungan di era media sosial, yang mana museum dan karya seni adalah bagian dari objek yang dianggap *Instagram-worthy* (Leon, 2007; Haibuan, 2017).

Hal ini membuktikan bahwa bentuk kegiatan apresiasi karya seni yang dilakukan oleh sebagian pengunjung tidak memperhatikan tata etiket yang berlaku. banyak terjadi kesalahpahaman ketika seseorang bertingkah laku di depan karya seni dalam museum, hal ini dipengaruhi oleh faktor ketertarikan pengunjung pada sebuah karya seni tertentu. Apresiasi karya seni melibatkan sebuah aktivitas yang memerlukan pengetahuan (Idema, 2014; Barret, 2007).

Berdasarkan PP No.66 tahun 2015 pasal 52 menyatakan bahwa setiap orang dan/atau masyarakat hukum adat dapat berperan serta membantu pengelolaan museum sebagai wujud peran serta masyarakat terhadap perlindungan, pengembangan, dan/atau pemanfaatan museum. Pasal 39 mengenai pengembangan museum yang dapat dilakukan dengan cara kerja sama dalam bidang pendidikan, sosial, ilmu pengetahuan dan teknologi, kebudayaan & pariwisata yang didasari

oleh aturan yang berlaku. Pasal 34 dengan lingkup objek pengkajian di museum salah satunya terhadap pengunjung. Yulianto (2016) menyatakan bahwa pengunjung merupakan jantung dari museum modern. Atas pertimbangan penulis dalam hal ini maka dibutuhkan usaha program kampanye yang terarah untuk meningkatkan *awareness* masyarakat yang datang ke Museum MACAN sehingga pengunjung memiliki pengetahuan mengenai etiket dalam apresiasi seni, dari apresiasi visual menuju apresiasi yang lebih menyeluruh. Alasan inilah yang membuat penulis tertarik untuk merancang kampanye informasi etiket pengapresiasian karya seni di Museum MACAN untuk menjadi tugas akhir.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang visual kampanye agar dapat meningkatkan *awareness* audiens mengenai informasi etiket pengapresiasian karya seni di Museum MACAN?

1.3. Batasan Masalah

Adapun dalam perancangan ini, penulis membatasi beberapa hal diantaranya adalah:

1. Gender: Laki-laki dan perempuan
2. Usia: 17 – 25 tahun (Menurut Depkes RI (2009) usia 17-25 adalah usia remaja akhir awal) dominasi pengunjung Museum MACAN.
3. Demografi: Indonesia: Urban – JABODETABEK (Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, Bekasi) — Museum MACAN (pemilihan demografi oleh penulis didasarkan pada adanya cakupan wilayah

aktivitas pelaku seni, penikmat seni, dan adanya museum seni rupa yang aktif yaitu Museum MACAN di daerah tersebut).

4. SES: A-B (pemilihan SES oleh penulis didasarkan pada tingkat kemampuan audiens membeli tiket masuk Museum MACAN)
5. Tingkat Ekonomi: atas, menengah atas, dan menengah.
6. Psikografis: Masyarakat yang memiliki intensitas kesibukan yang sedang, memiliki waktu yang cukup luang untuk mengisi senggang waktunya dengan pencarian informasi penting yang bermanfaat termasuk datang ke Museum MACAN, memiliki ketertarikan pada bidang seni namun tingkat pengetahuan mengenai dunia seni rendah, akses sosial media yang tinggi sehingga memiliki tendensi mengikuti *trend* yang ada.
7. Isi Perancangan kampanye: Peranan audiens sebagai apresiator, etiket pengapresiasian karya seni di ruang pameran, cara beretiket mengapresiasi karya seni di ruang pameran, *quotes* yang bersifat penyadaran kepada audiens.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan perancangan tugas akhir ini adalah untuk merancang kampanye mengenai informasi etiket pengapresiasian karya seni di Museum MACAN yang mudah dipahami, menarik dan sesuai sebagai media informasi bagi masyarakat sehingga dapat meningkatkan *awareness* masyarakat mengenai etiket pengapresiasian karya seni di ruang pameran Museum MACAN.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1.5.1. Manfaat Bagi Penulis

Perancangan Visual Kampanye Informasi Etiket Pengapresiasian Karya Seni di Museum MACAN yang menjadi proyek Tugas Akhir penulis diharapkan dapat memberikan tolak ukur terhadap segala hal yang telah di pelajari oleh penulis selama berada di bangku perkuliahan.

1.5.2. Manfaat Bagi Masyarakat

Perancangan Visual Kampanye Informasi Etiket Pengapresiasian Karya Seni di Museum MACAN yang menjadi proyek Tugas Akhir penulis diharapkan dapat memberikan dampak positif, serta menumbuhkan kembangkan apresiasi karya seni, khususnya dalam memahami pentingnya etiket pengapresiasian karya seni sehingga diharapkan audiens dapat menjadi apresiator karya seni yang tepat dalam mengapresiasi karya seni dalam sebuah ruang pameran.

1.5.3. Manfaat Bagi Universitas

Perancangan Visual Kampanye Informasi Etiket Pengapresiasian Karya Seni di Museum MACAN yang menjadi proyek Tugas Akhir penulis diharapkan menjadi materi kajian bagi seluruh civitas akademik Universitas Multimedia Nusantara.